

ANIMER UN JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- Atelier de Découverte. durée : 3 h.
- animation de l'atelier : Julien Perotin.
- 12 participant.e.s à l'atelier.
30 personnes ont participé à la murder party précédant l'atelier.

LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

De quelle manière peut-on animer un jeu de rôle grandeur nature ? Avec quels moyens humains et matériels ? À l'aide de quels outils peut-on construire un jeu de rôle grandeur nature ?

PRODUCTION DE L'ATELIER

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

La veille de l'atelier, nous avons joué ensemble (et avec une quinzaine d'autres personnes) à une murder party créé par Julien (l'animateur de l'atelier). L'objectif était de nous faire tou.te.s vivre un type de jeu de rôle grandeur nature qui a l'avantage d'être facile à mettre en place.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER À PROPREMENT DIT

Nous démarrons par un tour de présentation en précisant la relation que l'on a (ou que notre structure a) avec le jeu de rôle grandeur nature (GN). Nous dévoilons également notre personnage de la veille et les intrigues dans lesquelles il était impliqué.

Certain.e.s ont déjà joué à des GN, d'autres en ont mis en place dans leur structure, d'autres encore découvrent le GN pour la première fois.

Parmi les envies ou les attentes des participant.e.s : la découverte de formes très accessibles pour mettre en place des GN, le souhait de répondre aux demandes du public d'organiser des soirées GN dans des structures, le souhait de monter un séjour autour des GN avec des ados, des questions (peut-on faire des GN avec des 5-12 ans ? Où peut-on trouver des scénarios ? ...)

RETOUR SUR LA MURDER PARTY DE LA VEILLE

En petits groupes, nous faisons des retours sur la murder party de la veille. Nous retranscrivons ici, les remarques qui nous semblent pertinentes et peuvent être utiles pour l'animation de murder party en général.

Ce qui a bien fonctionné :

- L'univers créé était très pertinent avec des éléments apportés tout au long de l'intrigue. Le décor a bien participé à l'ambiance.
- La mise en condition théâtrale des joueurs et des joueuses avant le jeu a aidé à se mettre en jeu.
- La possibilité de sortir du jeu à tout moment lorsque l'ambiance était un peu trop pesante.
- Les interventions de l'animateur étaient positives. Sa mise en scène en jouant un personnage a favorisé l'immersion dans le jeu et l'univers. Mais il a été également possible de sortir du jeu et de le solliciter comme détenteur des règles lorsque nous avons besoin de précision.

Ce qui a moins bien fonctionné :

- Nous avons manqué de temps pour lire nos rôles et nous en imprégner.
- Beaucoup de documents écrits, les panneaux lumineux étaient super, mais il n'y avait pas beaucoup d'informations.
- La ligne directrice était confuse. Il aurait fallu mettre en place des événements avec de nouveaux comportements et de nouveaux élans ou des événements de personnage non joueur (PNJ)
- Les objets n'ont pas été utilisés.
- Visuellement, il n'était pas facile de distinguer les personnages.
- Il a manqué un temps d'échanges à la fin, pour sortir du jeu et revenir à la réalité.

LES OUTILS NÉCESSAIRES À LA MISE EN PLACE D'UN JEU DE RÔLE

À partir de fiches ressources pour appréhender les **termes du GN**, sur **la transformation du personnage, les fonctions des personnages et les archétypes** (cf. ANNEXES), nous nous approprions des éléments essentiels à la mise en place d'un jeu de rôle.

CONSTRUCTION D'UNE HISTOIRE COURTE

Afin de nous essayer à l'exercice de l'écriture d'un GN, nous avons fait un petit exercice collaboratif. Par groupe de 2, nous devons inventer :

- 1 intrigue principale (*la mystérieuse disparition de la princesse*)
- 3 intrigues secondaires (*la disparition aussi du prince, d'un coffre et d'une calèche*)
- 3 personnages avec un nom, un besoin, un point de vue moral, une faiblesse, une force et une transformation (pas forcément l'ensemble de ses éléments mais un maximum)
 - 1er personnage : *la princesse a besoin de liberté, elle refuse de rester dans le château, sa faiblesse est son goût pour l'aventure, sa force et cette indépendance et elle va évoluer de princesse à femme.*
 - 2nd personne : *le prince a besoin d'amour, il refuse de vivre sans la princesse, sa faiblesse c'est son amour pour la princesse, sa force est son indépendance, et il va évoluer de prince à amant.*
 - 3ème personne : *la reine a besoin de sa fille, elle refuse qu'elle aille batifoler et rater sa vie, sa faiblesse est son projet maternelle, sa force est l'amour qu'elle porte à sa fille, et elle va évoluer de reine à tyran en enfermant sa fille ou de reine à mère en laissant sa fille libre.*
- 1 temps (*le passé*)
- 1 espace (*la chambre de la princesse*)
- 1 culture (*l'univers de comte de fée*)
- 2 documents nécessaire pour comprendre l'intrigue (*une demande de rançon pour la princesse ; une déclaration d'amour de la part du prince*)
- 1 titre (*Jamais sans ma couronne*)

- 1 scène d'introduction au jeu (*l'ensemble des protagonistes découvrent l'absence de la princesse à un banquet organisé en son honneur*)

Nous nous répartissons en 2 groupes pour s'essayer à l'écriture d'une intrigue et d'une histoire en suivant la méthode de construction du GN.

LES PETITES PHRASES DE L'ATELIER :

- **Le glossaire du jeu de rôle grandeur nature**
- **Les fonctions des personnages principaux et secondaires**
- **Les transformations du personnage**
- **Les archétypes des personnages indispensables**

BILAN DES PARTICIPANT.E.S

Une vraie initiation et des outils intéressants à s'approprier.

Cet atelier m'a permis de me rendre compte de la difficulté à mettre en place une histoire. La murder nous a permis de mieux cerner nos besoins.

C'est bien de vivre une murder party ou un GN avant d'en organiser un.

L'écriture d'un scénario demande du temps ! C'était trop court pendant l'atelier, mais la contrainte de l'exercice nous a toutefois permis d'écrire de quelque chose de concret.

Avec ces outils, nous avons la possibilité d'organiser un GN avec plus de facilité.

Atelier construit et bonne adaptation de l'animateur.

Nous aurons peut-être encore besoin de personnes ressources.

RESSOURCES

PERSONNES ET SITES RESSOURCES

- Le blog www.electro-gn.com contient de nombreux articles sur le récit, la dramaturgie, les règles. Vous y trouverez des propositions de modèles permettant de gérer des aspects dont nous n'avons parlé que brièvement ici.
- Le site www.murder-party.org répertorie des scénarios de qualités. Une bonne solution pour en organiser avant de se mettre à l'écriture, même si je pense qu'il est tout à fait possible d'écrire son premier GN soi-même. Le site dispose également d'un forum sur lequel vous pouvez participer à des échanges entre organisateurs.
- L'association *Rêves de Jeux* (Lyon) : organisation de séjours de vacances
- L'association **Les arts dés idées** (les.arts.des.idees@gmail.com) est un regroupement de fans de GN, murder party, etc. Elle est ouverte à l'ensemble des questions et des interrogations qu'il est possible d'avoir sur la construction d'un jeu. C'est aussi un réseau de matériel et de partenaire pour vous accompagner à l'élaboration et la création de vos propres GN.
- <http://pp-gn.blogspot.fr/> Le blog regroupe pas mal d'articles sur le sujet du GN (des critiques, des avis, des analyses) et vous pouvez me contacter à julien.perotin@gmail.com si besoin.

PISTES POUR DES SCÉNARIOS

- Des murder party faciles à organiser : *La mort s'habille en blanc (Asmodée)*, *Sans peur et sans reproche* (un système avec des points d'action. Tout est très codé, c'est idéal pour de l'initiation malgré quelques petites incohérences). Les tarifs sont entre 15 à 20 €
- Sur www.murderparty.org, vous trouverez plein de scénarios. L'accessibilité du site est difficile, mais c'est un site super lorsque l'on souhaite organiser un GN et que l'on n'a pas le temps d'écrire
- Guide pour organiser une murder : <http://www.electro-gn.com/organiser-une-murder-party>
- Guide pour écrire une soirée enquête : <http://www.electro-gn.com/la-methode-experience>

ANNEXES

GLOSSAIRE DU JEU DE RÔLE

- **Back** : background, le passé d'un personnage : son historique.
- **Campagne** : GN sur plusieurs sessions.
- **Fumble** : action se concluant sur un échec.
- **Game play** : Moyens mis en œuvre par les organisateurs et les organisatrices pour apporter du « game » aux joueurs et aux joueuses.
- **GN** : abréviation de jeu de rôle grandeur nature.
- **Gniste** : individu qui pratique le GN.
- **Gnistique** : activité en lien avec le GN.
- **Hors-Jeu** : éléments ou comportements qui provoquent une sortie de l'immersion dans le jeu.
- **Huis clos** : GN se déroulant coupé du reste du monde.
- **JDR** : abréviation de jeu de rôle.
- **Mass-Larp** : un GN de grande taille réunissant plusieurs centaines de joueurs et de joueuses sur un weekend.
- **Med-fan** : abréviation de médiéval-fantastique.
- **Meuler** : activité consistant à s'affronter durant un combat.
- **Murder** : abréviation de murder party.
- **Murder party** : un GN de petite taille autant sur la durée que sur le nombre de joueurs et de joueuses.
- **One-shot** : jeu sur une seule session.
- **Orga /Zorg** : abréviation d'organisateur, organisatrice.
- **Post-apo** : Abréviation de post-apocalypse.
- **PNJ** : abréviation de Personnage non Joueur.
- **Préférent** : des personnages préconstruits par l'organisateur, l'organisatrice pour le jeu.
- **Role play** : l'interprétation du personnage d'une manière cohérente et convaincante pour les autres joueurs et joueuses.
- **Rôliste** : un joueur ou une joueuse de jeu de rôle sur table.
- **Soirée enquête** : voir murder party.
- **Troll ball** : activité proche du GN consistant faire s'affronter des équipes avec des armes en latex avec pour objectif de mettre une tête de troll dans un panier.

LA FONCTION DES PERSONNAGES

Nous parlons ici de la fonction. Les personnages sont aussi bien masculins que féminins.

- **Le héros.** C'est lui qui est confronté au problème moral central de l'histoire. Il est guidé par un but premier (cf. l'annexe la transformation des personnages) et bien sûr, il a des faiblesses et des besoins qui vont le freiner dans sa quête. Tous les autres personnages ont une relation d'opposition ou d'alliance avec lui. Sa présence est évidemment indispensable au bon déroulement de l'histoire.
- **L'adversaire.** La fonction de ce personnage est d'empêcher le héros d'atteindre son objectif - généralement, il le fait en exploitant ses faiblesses -. L'adversaire ne lui ait pas forcément opposé frontalement, il peut être, par exemple, son concurrent. Souvent (je dirais même, dans l'idéal), il suit la même ligne de désir que le héros, ce qui est la source du conflit. Les plus profonds conflits font les plus belles histoires ! Cette relation est sans aucun doute la relation clef d'un scénario. En travaillant leur opposition, l'auteur.e élabore les défis à venir dans le récit. J'ajoute que le héros ne déteste pas forcément l'adversaire. Il peut s'agir d'une personne qu'il aime (son père, sa fiancée). En plus du héros, il est l'autre personnage réellement indispensable au bon déroulement de l'histoire.
- **L'allié** (l'adjutant du héros, l'ami...). Il sert essentiellement à connaître le héros, à le définir (par exemple on connaît Batman également à travers son majordome, on connaît Don Quichotte et son ami Sancho). Il sert aussi à tirer dans le dos du méchant à la fin. Souvent, il a le même objectif que le héros, mais pas toujours.
- **Faux allié/adversaire** : On croyait que c'était un pote, mais non. Ce petit fumier amène souvent avec lui des rebondissements inattendus. Il intervient à la minute 56 des films de Disney. Mais il peut aussi être un personnage extrêmement profond, notamment parce qu'il remplit aussi la fonction du vrai allié en se trouvant de plus en plus proche du héros.
- **Faux adversaire/allié** : Moins souvent utilisé, car moins directement utile, il permet, en général, de dissimuler sous des oppositions de véritables moyens d'assurer la transformation du héros (notion sur laquelle nous reviendrons également).
- **Personnage secondaire** : Le personnage secondaire est, dans la typologie américaine, un deuxième héros d'une intrigue secondaire. Toute son histoire nous permet de comparer la façon dont lui et le héros sont confrontés à un problème similaire. Pensez aux séries américaines et vous comprendrez immédiatement cette définition. Vous obtiendrez cet effet de comparaison d'histoires si vous choisissez d'écrire dans votre jeu plusieurs histoires ayant, au fond, le même propos (si vous avez compris ce paragraphe, un univers merveilleux devrait s'ouvrir sous vos yeux).

LA TRANSFORMATION DES PERSONNAGES

- **D'enfant à adulte.** *Souvent au cœur du roman d'apprentissage.* Le héros grandit et va remettre en question ses valeurs morales avant d'entreprendre une action.
- **D'adulte à leader.** Un personnage qui cherche sa voie et s'aperçoit qu'il doit également aider les autres à trouver la leur.
- **De cynique à engagé.** Un peu comme la transformation précédente. Le personnage égoïste réalise qu'il peut devenir un champion et aider les autres.
- **De leader à tyran :** Qui a dit qu'une histoire devait bien se terminer ? Par exemple en exploitant la faiblesse typique du roi/père, le leader force les autres à suivre sa voie.
- **De leader à visionnaire :** En aidant les autres à trouver leur chemin, le personnage comprend la nature du monde et entrevoit le futur et l'évolution que les choses doivent prendre.

LES ARCHÉTYPES

- **Le roi ou le père.** Il dirige sa famille, ou son peuple, avec sagesse et détermination pour le bien de chacun.e.
Ou du côté sombre : Il oppresse son peuple, ou sa famille, en se coupant de toute émotion.
- **La reine ou la mère.** Elle tisse un cocon protecteur dans lequel les membres de son peuple, ou de sa famille, peuvent s'épanouir.
Ou du côté sombre : elle crée un cocon-prison, manipulant l'affection et la culpabilisation pour son propre plaisir.
- **Le ou la mentor.** Il ou elle transmet un savoir permettant l'épanouissement des autres.
Ou du côté sombre : il ou elle abuse de la confiance des disciples pour transmettre une pensée morale faussée ou mauvaise.
- **Le guerrier, la guerrière.** Il ou elle combat pour le bien.
Ou du côté sombre : il ou elle combat pour une force qu'il, elle admire et opprime le faible.
- **Le magicien, la magicienne.** Il, elle rend visible via ses pouvoirs, ou ses mots, la réalité que les autres ne voient pas.
Ou du côté sombre (l'escroc) : il, elle peut faire mentir la réalité pour manipuler et détruire.
- **L'artiste.** Il, elle montre ce qui ne fonctionne pas ou génère des paradoxes.
Ou du côté sombre : il, elle devient un.e tyran qui utilise le paradoxe en montrant qu'il est possible de tout contrôler.
- **L'amoureux, l'amoureuse.** Il, elle donne à l'autre l'attention dont il a besoin. Ou il, elle disparaît au profil de l'autre.
Ou du côté sombre : Au contraire, il, elle force l'autre à rester dans l'ombre.
- **Le ou la rebelle.** Il ou elle sort du système et le combat.
Ou du côté sombre : Il ou elle n'arrive pas à construire une alternative et se contente donc de détruire (c'est un revers quasiment systématiquement exploité).